



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



**RÈGLEMENT INTERNATIONAL
BASKET EN CHAISE 3 X 3
VERSION FRANCAISE**

VERSION OCTOBRE 2020



IWBF



En vigueur à compter du 7 avril 2019

Cette version en langue française du règlement de basket-ball 3x3 en chaise de l'IWBF est une traduction réalisée par la Ligue Handisport Francophone.

Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de l'IWBF qui seule fait foi en cas de litige. Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de l'IWBF.



TABLE DES MATIÈRES

Art. 1 Le terrain et le ballon	4
Art. 2 Les équipes	4
Art. 3 Les officiels	4
Art. 4 Début de la rencontre	4
Art. 5 La marque.....	5
Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre.....	5
Art. 7 Fautes / Lancers-francs.....	6
Art. 8 Comment jouer le ballon ?	6
Art. 9 Jouer la montre.....	7
Art. 10 Remplacements	7
Art. 11 Temps morts	8
Art. 12 Utilisation de matériel vidéo	8
Art. 13 Système de points pour la classification des joueurs	9
Art. 14 Procédure de contestation	9
Art. 15 Classement des équipes	9
Art. 16 (Art. 15 règlement de 3x3 de la FIBA).....	10
Art. 17 Disqualification	10
Art. 18 Adoptable par les catégories U12 (Art.17 règlement de 3x3 de la FIBA)	10



À travers ce règlement, toute référence à un joueur, un entraîneur, un arbitre etc. exprimée au genre masculin doit également être entendue au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité.

Les règles officielles de l'IWBF du basket-ball en chaise roulante sont valides pour toutes les situations de jeu non mentionnées spécifiquement dans le règlement de 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

Le sport se joue sur un terrain de basket-ball de 3x3, avec un seul panier. L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer-franc (à 5m80 de la ligne de fond) et une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau). La moitié d'un terrain de basket-ball traditionnel peut être utilisée.

Le ballon officiel de 3x3 doit être utilisé dans l'ensemble des catégories.

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain, si utilisées, doivent être adaptées à l'espace disponible.

Les compétitions officielles de 3x3 de l'IWBF doivent être entièrement conformes aux spécifications mentionnées ci-dessus. Les paniers doivent notamment être munis d'un chronomètre de tir fixé à 12 secondes et intégré à l'arrière du panneau.

Art. 2 Les équipes

Chaque équipe doit compter un maximum de cinq (5) joueurs (trois (3) joueurs sur le terrain et deux (2) remplaçants) et d'un (1) personnel de banc.

Note : Ce personnel de banc ne peut pas jouer le rôle d'entraîneur.

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de 3 officiels de table.

Note : L'article 3 ne s'applique pas aux événements locaux.

Art. 4 Début de la rencontre

4.1 Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.



4.2 Un tirage au sort (pile ou face) détermine l'équipe bénéficiant en premier de la possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir de démarrer avec la balle au début de la rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

4.3 Trois joueurs doivent figurer sur le terrain au début de la rencontre.

Art. 5 La marque

5.1 Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc compte pour un (1) point.

5.2 Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc compte pour deux (2) points.

5.3 Chaque lancer-franc réussi compte pour un (1) point.

Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. L'horloge doit être arrêtée pendant les situations de ballon mort et lors des lancers-francs. Elle doit être redémarrée lorsque l'échange du ballon a eu lieu (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2 Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus remporte la rencontre, si ce score est atteint avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle de « mort subite » s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation).

6.3 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation est jouée. Il y a un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe parvenant à marquer 2 points en prolongation remporte la rencontre.

6.4 Une équipe perdra le match par forfait si, à l'heure prévue du coup d'envoi, elle ne se présente pas sur le terrain avec 3 joueurs prêts à jouer et ne se conforme pas à l'art. 13 (relatif au système de classification des joueurs).

En cas de forfait, le score du match est indiqué comme suit : w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire).

6.5 Une équipe perdra par défaut si elle quitte le terrain avant la fin du match ou si tous ses joueurs sont blessés et/ou disqualifiés ou si la combinaison des joueurs disponibles restants dépasse la limite de 8,5 points. En cas de situation de défaut, l'équipe gagnante peut choisir de conserver son score ou de réclamer un forfait, tandis que le score de l'équipe en défaut est de toute façon fixé à 0.

6.6 Une équipe perdant par défaut ou par forfait "tortueux" sera disqualifiée de la compétition.



Note : en cas d'indisponibilité d'un chronomètre de jeu, la durée de la rencontre et/ou les points nécessaires pour une victoire par « mort subite » sont décidés par l'organisateur. L'IWBF recommande de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min/ 10 points ; 15 min / 15 points ; 21 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers-francs

7.1 Une équipe est en situation de pénalité après avoir commis 6 fautes. Les joueurs ne sont pas exclus sur la base du nombre de leurs fautes personnelles sous réserve de l'article 17.

7.2 Si une tentative de panier est infructueuse, les fautes commises sur le joueur en action de tir à l'intérieur de l'arc seront sanctionnées d'un lancer-franc, tandis que celles commises sur le joueur tirant en dehors de l'arc seront sanctionnées de deux 2 lancers-francs.

7.3 Lorsqu'un tireur en pleine action est victime d'une faute mais parvient néanmoins à marquer, le panier est valable et un lancer-franc supplémentaire lui est attribué.

7.4 Les fautes antisportives et disqualifiantes comptent comme 2 fautes pour les fautes d'équipe. La première faute antisportive d'un joueur est sanctionnée de 2 lancers-francs, mais pas de la possession du ballon. Toutes les fautes disqualifiantes (y compris la deuxième faute antisportive d'un joueur) sont, quant à elles, toujours sanctionnées de deux lancers-francs et de la possession du ballon.

7.5 Les 7^{ème}, 8^{ème} et 9^{ème} fautes d'équipe sont toujours sanctionnées de deux lancers-francs. La 10^{ème} faute d'équipe et toute faute d'équipe ultérieure sont sanctionnées de 2 lancers-francs et de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes commises lors d'un acte de tir et l'emporte sur les règles 7.2, 7.3. et 7.4.

7.6 Toutes les fautes techniques sont toujours sanctionnées d'un lancer-franc. Après ce dernier, le jeu reprend comme suit :

- En cas de faute technique commise par un joueur défensif, le chronomètre de tir de l'adversaire est réinitialisé à 12 secondes ;
- En cas de faute technique commise par l'équipe attaquante, le chronomètre de tir de cette dernière reprend avec le même nombre de secondes que lors de son arrêt.

Note : Une faute offensive n'est pas sanctionnée de lancers-francs.

Art. 8 Comment jouer le ballon ?

8.1 Suite à chaque panier ou dernier lancer-franc marqué (hormis ceux suivi d'une possession de balle) :

Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprend le jeu en dribblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.



8.2 Suite à chaque tir ou dernier lancer-franc manqué (hormis ceux suivi d'une possession de balle) :

- Si l'équipe attaquante prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.
- Si l'équipe défensive prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (en le passant ou en dribblant)

8.3 Si l'équipe défensive intercepte ou contre le ballon, celle-ci doit le ramener derrière l'arc (en le passant ou en dribblant).

8.4 Suite à toute situation de ballon mort, la possession de balle attribuée à l'une des deux équipes doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc, à l'extrémité du terrain.

8.5 Un joueur est considéré comme étant "derrière l'arc" lorsque toutes les roues de sa chaise roulante et toute(s) roulette(s) anti-basculer, qui touchent continuellement le sol, se situent à l'extérieur de l'arc.

Note : la ligne qui forme l'arc est considérée comme étant à l'intérieur de ce dernier.

8.6 Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1 Jouer la montre ou ne pas jouer activement (p. ex. ne pas tenter de marquer) constitue une violation.

9.2 Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe doit tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite d'un échange de ballon avec le défenseur ou suite à un panier marqué, sous le panier).

Note : Si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe ne tente pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Chaque équipe est autorisée à effectuer un remplacement lorsque le ballon devient mort. Il doit avoir lieu avant le « check-ball » (échange de ballon) ou le lancer-franc. Le remplaçant peut rentrer en jeu après que son coéquipier ait quitté le terrain en touchant toute partie de sa chaise en dehors du court. Les remplacements peuvent avoir lieu derrière la ligne de fond opposée au panier et ne nécessitent aucune intervention des arbitres ou des officiels de table.



Art. 11 Temps morts

11.1 Chaque équipe a droit à un temps mort. Tout joueur ou remplaçant peut l'exiger dans une situation de balle morte.

11.2 En cas de retransmission télévisée, l'organisateur peut décider d'appliquer 2 temps morts télévisuels supplémentaires. Pour toutes les rencontres, ceux-ci seront appelés à la première balle morte après que le chronomètre ait indiqué 6:59 et 3:59.

11.3 Tous les temps morts ont une durée de 30 secondes.

Note : Les temps morts et les remplacements ne peuvent être demandés que dans des situations de balle morte et ne peuvent pas être demandés lorsque la balle est en jeu (article 8.1).

Art. 12 Utilisation de matériel vidéo

12.1 S'il est disponible, le « Instant Replay System » (IRS) peut être utilisé par l'arbitre au cours d'un match pour que ce dernier examine:

1. Le score ou tout dysfonctionnement de l'horloge du match ou du chronomètre de tir, à tout moment de la partie.
2. Si une dernière tentative de panier (à la fin du temps de jeu réglementaire) a été effectuée à temps et/ou si ce panier compte pour 1 ou 2 points.
3. Toute situation de jeu dans les 30 dernières secondes du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation.
4. La demande de « challenge » d'une équipe.

12.2 En cas de contestation d'une équipe (art. 14), le matériel vidéo officiel peut uniquement être utilisé pour déterminer si une dernière tentative de panier (à la fin de la rencontre) a été effectuée pendant le temps de jeu et/ou si ce tir compte pour des points.

Note : une demande de « challenge » est uniquement possible lors des compétitions officielles de 3x3 de l'IWBF, et elle doit être prévue par le règlement de la compétition concernée et dépend de la disponibilité de l'IRS.



Art. 13 Système de points pour la classification des joueurs

Une équipe ne doit, à aucun moment de la rencontre, faire participer des joueurs dont la valeur totale des points dépasse la limite de 8,5 points.

Note : Si une ou plusieurs joueuses font partie de l'équipe, leurs points de classification ne seront pas réduits lorsque figurant sur le terrain.

Art. 14 Procédure de contestation

Dans le cas où une équipe pense avoir été lésée par une décision d'un arbitre ou par un évènement qui a eu lieu pendant une rencontre, elle doit procéder de la manière suivante :

1. Un joueur de cette équipe doit immédiatement signer la feuille de marque à la fin de la rencontre et avant que l'arbitre ne la signe.
2. Dans un délai de 30 minutes, l'équipe doit présenter un document écrit expliquant la situation, de même qu'un dépôt de garantie de 200 dollars au Directeur des Sports. Si la contestation est acceptée, le dépôt de garantie sera alors remboursé.

Art. 15 Classement des équipes

Les règles de classement suivantes s'appliquent tant pour les poules que pour le classement général d'une compétition (autre que le classement des tournées).

En cas d'égalité entre des équipes ayant atteint le même stade de la compétition, les étapes pour départager les équipes sont appliquées dans l'ordre suivant :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le ratio de victoires en cas de nombre inégal de rencontres dans la comparaison entre les poules).
2. Le bilan des confrontations directes (ne prendre en compte que les victoires/défaites; ne s'applique qu'aux matchs de poules).
3. Le plus grand nombre de points marqués en moyenne (sans tenir compte des scores gagnants des forfaits).

Si des équipes sont encore à égalité après ces 3 étapes, celle(s) dont la hiérarchisation est la plus élevée sera la mieux classée.

Le classement lors des tournées (séries de tournois connectés) doit être calculé pour le dénominateur commun de ces dernières, à savoir les joueurs (si les joueurs peuvent former de nouvelles équipes pour chaque tournoi), ou les équipes (si les joueurs sont liés à une seule équipe pour l'ensemble de la tournée). L'ordre de classement des tournées est le suivant :

- i. Classement lors de l'évènement final ou avant ce dernier, être effectivement qualifié pour la finale



de la tournée.

- ii. Points de classement gagnés pour le classement général lors de chaque événement de la tournée.
- iii. Le plus grand nombre de victoires lors de la tournée (ou la proportion de victoires dans le cas d'un nombre inégal de rencontres).
- iv. Le plus grand nombre de points marqués en moyenne lors de la tournée (sans tenir compte des scores gagnants des forfaits)
- v. Le classement pour départager les ex aequo sera un classement de la tournée effectué simultanément avec le classement de chaque événement spécifique.

Art. 16

(Art. 15 règlement de 3x3 de la FIBA)

À l'heure actuelle, cet article n'est pas adapté à l'IWBF.

Art. 17 Disqualification

Tout joueur commettant deux fautes antisportives (les fautes techniques ne comptent pas) est disqualifié de la rencontre par l'arbitre et risque également d'être disqualifié de l'événement par l'organisateur. Indépendamment du point précédent, l'organisateur est tenu de disqualifier de son événement tout joueur concerné par des actes de violence, une agression verbale ou physique, une intervention déloyale impactant le(s) résultat(s) de rencontre(s), une violation des règles antidopage de l'IWBF ou toute autre violation du Code de Déontologie de l'IWBF. L'organisateur peut également disqualifier toute l'équipe de l'événement en fonction de l'implication (ou de l'inaction) des autres membres de l'équipe dans le comportement susmentionné. Le droit de l'IWBF d'imposer des sanctions disciplinaires dans le cadre de la régulation de l'événement, les Conditions Générales de play.fiba3x3.com et le règlement Interne de l'IWBF ne sont pas affectés par toute disqualification en vertu du présent article 17.

Art. 18 Adoptable par les catégories U12

(Art.17 règlement de 3x3 de la FIBA)

À l'heure actuelle, cet article n'est pas adapté à l'IWBF.